



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

• RÉALISATION D'UNE CINÉMATIQUE DE JEU • VIDÉO AVEC SCRATCH

“ Rédiger un court scénario grâce à la notion de schéma narratif. Découvrir les différents cadrages des plans caméra puis mettre en image cet ensemble à l'aide d'un story-board. S'initier à la programmation en animant sa cinématique.

Durée de l'atelier :	10 heures
Nombre d'animateur :	1 animateur
Taille du groupe :	8 par animateur
Âge :	8 ans et +

OBJECTIFS GÉNÉRAUX

- Favoriser le développement personnel de l'enfant à travers l'imaginaire de la narration.
- Appréhender la notion de langage informatique en programmant des actions simples.
- Développer la logique et la rigueur en testant le programme puis en corrigeant ses erreurs.
- Sensibiliser au concept d'images et musiques libres de droits.
- Encourager les échanges en corrigeant les erreurs collectivement ou en petits groupes.

Compétences techniques mises en valeur :

- Initiation au langage et à la programmation informatique
- Manipulation du clavier et de la souris
- Manipulation de logiciels spécifiques
- Navigation et recherche sur Internet
- Partage et diffusion d'une œuvre

Notions de Citoyenneté Numérique mises en valeur :

- 1 Communication en ligne
- 2 Sécurité en ligne
- 3 Plagiat et droits d'auteur
- 4 Cyberintimidation
- 5 Bien-être physique et psychologique
- 6 Publicité et marketing
- 7 Achat et vente en ligne
- 8 Empreinte numérique
- 9 Compétences informationnelles



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

DIFFICULTÉ: ★★☆☆☆

La créativité et l'expression personnelle sont au coeur de cet atelier. L'activité ne nécessite pas de pré-requis particuliers. Toutefois, il peut arriver que les enfants soient déjà familiarisés au logiciel SCRATCH, utilisé parfois en classe ou en activité de loisirs. Les enfants peuvent alors se concentrer sur les algorithmes de leur cinématique plutôt que la prise en main du logiciel. Si le groupe se compose aussi bien de participants initiés que non-initiés, les enfants seront placés par groupes où les jeunes débutants seront formés par les plus expérimentés.

LOGISTIQUE: ★★☆☆☆

Nécessite peu de matériel. L'accès à internet n'est pas nécessaire.

LISTE DU MATÉRIEL: ★★☆☆☆

- Nous : fiches pédagogiques en lien avec l'atelier, crayons, feuilles.
- Structure d'accueil : salle équipée d'ordinateurs, tables, chaises, vidéoprojecteur.
Si la structure ne dispose pas de salle informatique nous pouvons apporter des ordinateurs portables.

COÛT: ★☆☆☆☆

L'atelier ne nécessite pas de matériel particulier et est entièrement réalisé avec un logiciel libre disponible sur Internet.

Mais... C'est quoi un logiciel libre ?

C'est un logiciel qui permet à ses utilisateurs de l'exécuter, le copier, le distribuer, l'étudier, le modifier et l'améliorer. Il se différencie d'un logiciel propriétaire par les libertés et le partage qu'il accorde à tous et entre tous les usagers.

Pour en savoir plus : <https://framasoftware.org/>

Logiciel(s) utilisé(s)

- **Scratch** (<https://scratch.mit.edu/download#installation>)

Recommandations

- Utilisez de préférence le site officiel : vous éviterez l'installation d'applications indésirables voire intrusives sur votre ordinateur.
- Sinon optez pour SourceForge ou commentcamarche.
- Enregistrez le fichier exécutable et analysez-le avec votre antivirus, on n'est jamais trop prudent !
- Prenez le temps de lire les boîtes de dialogue qui s'affichent et décochez les cases sélectionnées par défaut. Puis laissez-vous guider.



Le numérique d'aujourd'hui
pour les citoyens de demain !

UN ATELIER EN DÉTAIL

OBJECTIFS OPÉRATIONNELS

Séances	Déroulement de la séance
1	<p>Présentation et comparaison de différentes cinématiques. Elaboration des premiers éléments importants de l'histoire (choix des lieux, repères spatio-temporels, du ou des personnage(s), du contexte...). Introduction aux plans caméra et au story-board. Réalisation de leur propre story-board : dessins sommaires du scénario. 5</p> <p>Durée : 2h</p>
2	<p>Découverte des éléments de base du logiciel SCRATCH puis initiation à la logique de programmation en réalisant quelques petits défis simples. 9</p> <p>Durée : 2h</p>
3	<p>Recherche d'images libres de droits pour illustrer son histoire (si celles contenues dans le logiciel SCRATCH ne conviennent pas). 3 Ecrire un programme permettant d'animer sa cinématique puis le tester. Corriger ses erreurs (bugs).</p> <p>Durée : 2h</p>
4	<p>Visionnage des travaux en cours et temps d'échange pour enrichir et partager chacun des projets. 5 Poursuite du travail amorcé au cours de la séance précédente. 9</p> <p>Recherche de musiques et/ou bruitages libres de droits pour accompagner son histoire (si celles contenues dans le logiciel SCRATCH ne conviennent pas). 3</p> <p>Durée : 2h</p>
5	<p>Temps d'échange pour enrichir et partager chacun des projets après les avoir visionnés. Finalisation des cinématiques.</p> <p>Restitution finale devant les parents. 5</p> <p>Durée : 2h</p>

